JUEGOS DE CONOCIMIENTO

ALBUM DE RECUERDOS

Definición: Se trata de acertar las cualidades de cada uno.
Objetivo: Conocer a los demás.
Participantes: Más de 6, a partir de 14 años.
Material: Fotografía de pequeño de cada participante, cartulinas, bolígrafos.
Desarrollo: Se reparten cartulinas entre los participantes, las cuales deberán doblarlas por las mitad, en una parte pegarán la fotografía, y en la otra escribirán datos de la infancia, tales como:

- Mi mayor travesura,
- Mi primer amor,
- Mi mejor regalo,
- Mis primeros amigos, etc..

Una vez hecho todos los álbumes, se barajarán y se repartirán a los participantes, se irán leyendo uno a uno y se mostrará la fotografía, entre todos se tratará de adivinar a quién pertenece el álbum.

AUTOBIOGRAFÍA

Definición: Cada jugador/a debe extractar en un tiempo determinado los datos que considere más significativo de su vida.
Objetivos: Facilitar a los demás la información que cada uno/a considere más significativa de sí mismo.
Participantes: Grupo, clase,....
Edad: a partir de 11 - 12 años.
Material: Ficha, folios cartulinas. Útiles de escribir.
Desarrollo: Cada jugador/a escribe en un folio o cartulina durante un tiempo determinado, por ejemplo cinco minutos, los datos más significativos de su vida. A continuación, se juntan todas las fichas, se barajan y después el grupo debe adivinar a quien pertenece cada ficha que se va sacando, en las que NO debe figurar el nombre.
Notas: Para este juego, es mejor que los/as participantes se conozcan mínimamente.

BALONES PRESENTADORES

Definición: Se trata de ir pasando balones a los que se acompaña una pregunta.
Objetivos: Aprender los nombres y algunos datos de los participantes.
Participantes: Grupo, clase,....
Edad: a partir de 8 años.
Material: Tres pelotas de diferentes colores.
Desarrollo: En círculo. El animador/a lanza una primera después de decir su nombre. Cada uno/a que la reciba la lanzará nuevamente, siempre después de decir su nombre. Después de un ratito, el animador/a pone en juego una segunda pelota, lanzándosela a alguien de quien dice su nombre. Este jugador se la envía a otra persona de la que tiene que decir su nombre. En seguida se introduce una tercera pelota. Al lanzarla habrá que decir alguna actividad que le gusta desarrollar a quien la ha enviado.
Notas: Se pueden introducir otras pelotas con otras cuestiones.

CAMBIAR DE PUNTO DE VISTA

Descargado de Ágora Marianista
www.marianistas.org

Definición: Consiste en ponerse en lugar de los otros.
Objetivos: Aprender a percibir una situación, desde el punto de vista de otra persona del grupo.
Participantes: Grupo, clase,....
Edad: a partir de 12 años.
Material: Papel y bolígrafo.
Desarrollo: Propuesta - ejemplo para un intercambio con otro grupo cultural (interno o externo al grupo).
EL YO: ¿Qué es importante para mí? ¿Qué es lo que me hace único? ¿Cuáles son mis puntos fuerte y débiles? ¿Quién y qué han hecho de mi lo que soy?
EL YO Y LOS OTROS: ¿Cuáles son mis amistades preferentes (individuos o grupos)?¿Quienes son mis héroes, mis modelos? ¿Qué tipo de diferencia tengo y con quién? ¿Cómo se arreglan estas diferencias?
EL YO Y LA SOCIEDAD: ¿Cuál es mi papel en la sociedad hoy y mañana? ¿Qué influencia podría ejercer en ella? ¿En qué medida depende mi existencia de la sociedad?
Los participantes primero responden como creen que responderían los del otro grupo.
Después responden a las preguntas desde su punto de vista. La primera serie de repuestas (las de "en lugar de los otros"), se remiten al otro grupo que envía sus reacciones después de la lectura.
Evaluación: Se analiza la diferencia entre las reacciones prejuzgadas y las reales. Consecuencias de nuestros prejuicios. Visión actual en nuestro grupo y el cambio experimentado.

CHULIPANDEO

Definición: Se trata de hacer rodar una pelota por el suelo, alrededor del círculo. impulsándola sólo con el culo.
Objetivos: Aprender los nombres de una forma divertida y dinámica. Distenderse y cohesionar al grupo.
Participantes: Grupo, clase,....
Edad: a partir de 5 años.
Material: Pelotas pequeñas o canicas, máximo del tamaño de una pelota de tenis.
Desarrollo: El animador/a invita al grupo a sentarse en un círculo sobre el suelo. Se explica el objetivo del juego, que es hacer pasar la pelota por debajo de todos/as, dando la vuelta al círculo, impulsándola con las nalgas. El animador/a empieza pasándole la pelota a la persona que se encuentra a su izquierda o derecha, diciendo: "Roberto, culi-pandea". Roberto la recibe y sigue el movimiento, pasándola a la persona que se encuentra a su otro lado, con la misma frase. Mientras tanto, el animador/a puede ir introduciendo otras pelotas en ambas direcciones, dando por terminado el juego después de un rato.

CÍRCULO DE NOMBRES

Definición: Se trata de decir tu nombre a una señal del animador/a.
Objetivo: Aprender los nombres.
Participantes: Grupo, clase,.... a partir de 5 años.
Consignas de partida: El juego tiene que desarrollarse con rapidez.
Desarrollo: Todos/as en círculo. El animador/a en el centro de pie gritará con el brazo estirado señalando con el dedo. cada uno/a dice su nombre cuando el animador/a le señale. el/ella puede girar despacio, saltando, cambiando de lado,...

CONOCIENDO A MIS COMPAÑEROS

Descargado de Ágora Marianista
www.marianistas.org

Definición: Se trata de conocer al resto de los jugadores utilizando una pelota que deberán arrojar al contrario.
Objetivos: Favorecer el conocimiento entre los participantes, a través de una serie de juegos con una pelota.
Participantes: Más de 10
Edad: a partir de 7 años.
Material: Un balón.
Consignas de partida: La actividad es sencilla pero muy útil para cumplir el objetivo.
Desarrollo: En este juego uno de los jugadores (jugador 1) toma el balón y lo arroja hacia arriba al mismo tiempo que dice el nombre de uno de los otros (jugador 2) . Mientras el que fue nombrado (jugador 2) corre a coger el balón, el resto arranca lo mas lejos posible. Para que paren de correr, el jugador (jugador 2) nombrado debe tomar el balón y decir fuerte una característica que distinga al primero (jugador 1) que arrojó el balón hacia arriba. Cuando los jugadores que corrían escuchen esta característica deben pararse en el lugar que están para que el que tiene el balón (jugador 2) trate de golpearlos con él. El que sea golpeado con el balón pierde una vida y debe comenzar otra vez el juego. Si no golpea a nadie, el jugador nombrado pierde una vida y debe reanudar ella el juego. Se puede asignar una número de vidas a cada participante o eliminar a la primera vez que se es golpeado o que no se pudo tocar a nadie con el balón.

EL CHULO

Definición: Una forma aun poco brusca de aprender los nombres de nuestros compañeros.
Objetivos: Aprender los nombres.
Participantes: Más de 10
Edad: a partir de 7 años.
Consignas de partida: Se hace un círculo entre todos los participantes.
Desarrollo: Uno de ellos se sitúa en medio y dirigiéndose a otro, de dice de malas maneras a la vez que le empuja: Eh, tú, quítate de ahí (nombre). El otro responde asustado:
-¿Porqué?, y el primero le tiene que decir un motivo cualquiera y le quita su lugar, el otro debe salir al centro y hacer la misma operación.

EL GANGOSO

Definición: Una forma muy graciosa de decir los nombres.
Objetivos: Aprender los nombres.
Participantes: Más de 10
Edad: a partir de 7 años.
Consignas de partida: Se hace un círculo entre todos los participantes.
Desarrollo: Los participantes deben decir uno a uno su nombre haciendo el gangoso. También lo pueden decir tartamudeando, chillando, sin decir las vocales, diciendo sólo las vocales, abriendo mucho la boca, etc..

ENTREVISTAS MUTUAS

Definición: Se trata de crear un mundo en común, por parejas.

Descargado de Ágora Marianista
www.marianistas.org

Objetivos: Comprender la diferencia de relaciones, cuando se basan en una desconfianza o confianza a priori.
Participantes: Grupo, clase,....
Edad: a partir de 11- 12 años.
Consignas de partida: Cada pareja debe aislarse y no contactar con los demás. hay que intentar contar lo más posible de sí mismo.
Desarrollo: Explicación del juego al grupo, seguida de agrupamiento por parejas, intentando elegir a alguien con quien no se convive habitualmente. El juego dura 20 minutos. Las parejas se aíslan, y durante 10 minutos, cada compañero dice al otro la idea que tiene de sí mismo, a fin de crear un mundo en común.
Evaluación: Tratará sobre la evolución de los sentimientos durante el juego y cosas aportadas por él. los cambios que se han producido y se producirán en las relaciones entre ambos.

ESTE ES MI AMIGO

Definición: Se trata de que cada participante presente al compañero al resto del grupo, convirtiendo la presentación, de una cosa "mía" en una cosa nuestra.
Objetivos: Integración de todos los participantes al grupo.
Participantes: Grupo, clase,....
Edad: a partir de los 4 años.
Desarrollo: Los participantes se sientan en círculo con las manos unidas. Uno comienza presentando al compañero de la izquierda con la fórmula "este es mi amigo X", cuando dice el nombre alza la mano de su amigo al aire; se continúa el juego hasta que todos hayan sido presentados.
Evaluación: Hay que procurar el conseguir que todos los participantes se sientan integrados y aceptados dentro del grupo. Es importante que todos los compañeros sepan su nombre (reacción ante la progresiva "numerificación).

ESTOY SENTADO, Y AMO

Definición: Una variante al juego de la silla que nos sirve como juego de presentación.
Objetivos: Aprender los nombres.
Participantes: Más de 10
Edad: a partir de 7 años.
Consignas de partida: Se hace un círculo entre todos los participantes, que se sientan en sillas o en cuclillas.
Desarrollo: Se deja un hueco libre. La persona que tenga el hueco a la derecha salta ocupando el hueco libre a la vez que dice: Estoy sentado..., una 2ª salta correlativa a este diciendo: y amo..., una 3ª y última termina diciendo: muy, muy en secreto a (nombre de una persona del grupo), dejando la vacante a su izquierda. Los compañeros que estén a ambos lados de la persona nombrada deben impedir que éste vaya a ocupar el lugar libre.

EXPLOTA GLOBOS

Definición: Consiste en decir el nombre de un compañero de una forma muy original.
Objetivos: Aprender los nombres.

Descargado de Ágora Marianista
www.marianistas.org

Participantes: Más de 10
Edad: a partir de 7 años.
Material: Globos.
Consignas de partida: Se hace un círculo entre todos los participantes.
Desarrollo: Se reparte un globo a cada participante, sale uno al centro con el globo entre las piernas dando pequeños saltos, cuando llega al centro señala a otra persona que irá, también, hacia el centro; el primero coge su globo y se lo pone en el pecho, abraza al segundo y gritando su nombre explota el globo con un fuerte apretón. Cuando el globo explote el primero se volverá hacia su sitio en el círculo, y el segundo llamará a otra persona, así hasta que todos hayan explotado su globo.

FRASES INCOMPLETAS

Definición: Se trata de compartir sentimientos en base a completar una lista de frases.
Objetivos: Profundizar en el conocimiento de las demás personas. Valorar el mundo de los sentimientos.
Participantes: Grupo, clase,....
Edad: a partir de 11- 12 años.
Material: Lista de frases.
Consignas de partida: ----------
Desarrollo: Se reparten las hojas y cada cual las rellena individualmente. Después se pasa a la evaluación.
Evaluación: ¿Nos ha costado rellenar las frases? ¿Cómo valoramos losa sentimientos? ¿No es fácil expresarlos? ¿Estamos atentos a los de los/as demás?
Notas:

Cuando estoy callado en un grupo me siento .....
Cuando estoy con una persona y no me habla me siento .....
Cuando me enfado con alguien me siento .....
Cuando alguien se enfada conmigo me siento .....
Cuando critico a alguien me siento .....
Cuando alguien que está conmigo llora me siento .....
Cuando digo un cumplido a alguien me siento .....
Cuando me dicen un cumplido me siento .....
Cuando soy injusto me siento .....
Cuando alguien es injusto conmigo me siento .....

GENTE A GENTE

Definición: Se trata de presentarse al ritmo de la música.
Objetivos: Aprender los nombres y permitir un primer contacto.
Participantes: Grupo, clase,.... a partir de 8 años.

Descargado de Ágora Marianista
www.marianistas.org

Material: ----------
Consignas de partida: ----------
Desarrollo: Se divide el grupo en dos partes iguales. Se forman dos círculos concéntricos. Las personas del círculo interior miran hacia afuera y las del círculo exterior hacia adentro. Tendrán que quedar, por tanto, formando parejas frente a frente. Se puede poner música mientras cada pareja se presenta, se saluda con las manos y dice su nombre: "Hola, soy ...." Después de presentarse, los de adentro dicen "gente a gente" que es la señal para que el círculo de afuera cambie un lugar hacia la izquierda. El juego continúa con la misma dinámica hasta dar la vuelta competa. El animador/a puede ir cambiando el ritmo de la música, así como el gesto del saludo: ahora codo con codo, cabeza con cabeza, rodilla con rodilla, ...
Notas: Un buen juego de presentación para grupos muy numerosas.

INTERCAMBIO DE SILUETAS

Definición: Se trata de la propia silueta y las de las otras personas.
Objetivos: Apreciar las diferencias existentes entre las percepciones de los miembros del grupo. favorecer el conocimiento personal. Relativizar nuestra propia imagen.
Participantes: Grupo, clase,....
Edad: a partir de 11 - 12 años.
Material: Papel y útiles para escribir.
Consignas de partida: ----------
Desarrollo: Cada persona dibujará su silueta para ella misma, sin que las demás le vean. Esta silueta deberá reflejar, en la medida de lo posible, cómo se siente cada una en ese momento y situación. No se trata de dibujar una silueta bonita sino sincera. A continuación la persona es elegida por dos compañeros para realizar su silueta. Estas siluetas deberán reflejar con la mayor claridad y realce posible cómo es vista cada persona por el resto de los compañeros.
Evaluación: ----------

LA CESTA ESTÁ REVUELTA

Definición: Se trata de decir el nombre del compañero cuya fruta coincida con la que hemos dicho.
Objetivos: Aprender los nombres.
Participantes: 10, a partir de 7 años.
Material: ---------
Consignas de partida: Se hace un círculo entre todos los participantes.
Desarrollo: Cada persona se considerará "plátano", a la persona de su derecha "limón" y a la de su izquierda "naranja" (o cualquier fruta que se quiera). El educador, en el centro, señalará a una persona y le dirá el nombre de una fruta, según la fruta que le diga la persona señalada tendrá que decir el nombre de la persona en cuestión. Si la persona señalada se equivoca, pasará a ocupar el lugar del educador, y así sucesivamente.

LA TELARAÑA

Definición: Se trata de presentarnos ante el resto de los compañeros, cuando hemos acabado tenemos que lanzar un ovillo de lana a otro jugador que hará lo mismo.
Objetivos: Aprender los nombres.
Participantes: Más de 10

Descargado de Ágora Marianista
www.marianistas.org

Edad: a partir de 7 años.
Material: Una madeja de lana.
Consignas de partida: Se hace un círculo entre todos los participantes.
Desarrollo: El que tiene la madeja de lana comienza diciendo su nombre, profesión, hobbies, etc.., cuando termina lanza la madeja de lana a cualquier otro participante sosteniendo la punta de ésta, el que recoge la madeja dice también su nombre, aficiones, etc.., y del mismo modo, sosteniendo la lana, lanza el ovillo a otro participante, así hasta que todos han dicho su nombre y demás. Para recoger el ovillo, se irá diciendo el nombre y todo lo que ha dicho la persona que anteriormente te ha lanzado la madeja, y se le lanzará ahora a él, así hasta que el ovillo queda recogido.

ME PICA AQUÍ

Definición: Este juego nos ayuda a aprender los nombres de los demás. cuando un grupo se reúne por primera vez, a menudo un juego activo de nombres proporciona un ambiente de seguridad y positivo, relajará la tensión que provoca el estar con gente nueva.
Objetivos: Aprender los nombres. Ayudar a los demás a recordar.
Participantes: Grupo, clase,....
Edad: a partir de 8 años.
Material: -------
Consignas de partida: -----
Desarrollo: Es bueno darse cuenta de que se puede ayudar a que la gente se acuerde de los nombres, no hay nada malo en no saberlos todos. La primera persona dice: "Se llama Juan y le pica allí" (rascando la cabeza de Juan) y yo me llamo María y me pica aquí" (rascándose).La tercera dice: "Se llama María y le pica allí y yo me llamo Carmen y me pica aquí" (rascándole a María y luego a sí misma.....).

OBJETO IMAGINARIO

Definición: Se trata de presentarse lanzando y gesticulando objetos imaginarios.
Objetivos: Aprender los nombres. Estimular la creatividad. Ejercitar el lenguaje gestual.
Participantes: Grupo, clase,....
Edad: a partir de 6 años.
Consigans de partida: Los gestos de lanzar y recibir deben ir en relación al peso y tamaño del objeto.
Desarrollo: Todos/as en círculo. Una persona comienza gesticulado con las manos para explicar al grupo el objeto imaginario que va a pasar o alzar a .... (nombre de la persona a quien se envía). La persona receptora debe realizar la recogida en función del objeto que le pasan y proseguir el juego. La persona que recibe un objeto puede transformarlo en otro antes de enviarlo de nuevo. Así cada participante recibe un objeto (con todos los gestos). El juego continúa hasta que todos/as hayan participado.
Evaluación: ----------
Notas: Se puede hacer diciendo verbalmente cuál es el objeto que se pasa, o sin decirlo y que sea el grupo quien tenga que adivinarlo.

OCUPAR EL TERRENO

Definición: Correr cada vez más rápido.
Objetivos: Aprender los nombres.
Participantes: Más de 10, a partir de 7 años.
Material: ---------

Descargado de Ágora Marianista
www.marianistas.org

Consignas de partida: Se hace un círculo entre todos los participantes.
Desarrollo: Comienza un componente que a la vez que grita el nombre de un compañero se lanza hacia el lugar que éste ocupa, éste correrá hacia otro compañero, y así sucesivamente, tratando de que cada vez sea más rápido.

PALMADAS

Definición: Se trata de decir el nombre propio y el de otra persona llevando el ritmo marcado.
Objetivos: Aprender los nombres. Desarrollar el sentido del ritmo.
Participantes: Grupo, clase,....
Edad: a partir de 5 años.
Material: -------
Consignas de partida: -----
Desarrollo: En círculo ,el animador marca el ritmo: un golpe con las palmas de las manos sobre las piernas, una palmada, mano derecha hacia atrás por encima del hombro y con el pulgar mirando hacia atrás, este mismo movimiento con la mano izquierda. Al llevar la derecha hacia atrás hay que decir el nombre de uno mismo y al llevar la izquierda el de otra persona del grupo. Todo el grupo tiene que hacer los mismos movimientos llevando el ritmo. La persona nombrada dice su nombre y el de otra persona. Así sucesivamente hasta ser presentados todos algunas veces, sin perder el ritmo.
Se pueden hacer variantes, cambiando el ritmo, habiéndolo también con los pies estando sentados.

PELOTA AL AIRE

Definición: Consiste en lanzar y recoger una pelota, disco u otro objeto diciendo el nombre de una persona del grupo que tendrá que recogerlo antes de que caiga al suelo.
Objetivos: Aprender los nombre. Estimular la precisión en los envíos.
Participantes: Grupo, clase,..... a partir de 6 años.
Material: Pelota, disco u objeto similar.
Consignas de partida: El juego tiene que desarrollarse de forma rápida. Las jugadoras/es no pueden entrar dentro del círculo mientras no sean nombradas.
Desarrollo: Los jugadores/as están de pie en el círculo, menos uno/a que está en el centro con el objeto a lanzar. La persona del centro lanza el objeto al aire al tiempo que dice un nombre, volviendo al circulo. La persona nombrada ha de cogerlo antes de que caiga al suelo y a su vez lanzarlo al aire diciendo otro nombre. El juego continúa hasta que todos/as han siso presentados.

PELOTA DE PLAYA

Definición: Se trata de presentarse al mismo tiempo que se pasa una pelota entre las piernas.
Objetivos: Aprender los nombres. Coordinar movimientos.
Participantes: Grupo, clase,....
Edad: a partir de 8 años.
Material: Una pelota de playa. (De esas que son muy grandes)
Consignas de partida: No se puede tocar la pelota con las manos.

Descargado de Ágora Marianista
www.marianistas.org

Desarrollo: Los jugadores están de pie en círculo. El animador/a comienza colocándose una pelota entre las piernas. Caminando como pueda, se acerca a otro/a participante y se presenta. Luego le pasa la pelota, sin tocarla con las manos. Esta persona continua el juego, hasta que todos/as se han presentado.

PERSECUCIÓN DE NOMBRES

Definición: Juego de presentaciones.
Objetivo: Aprender los nombres.
Participantes: Más de 10
Edad: a partir de 7 años.
Material: Bolígrafos, etiquetas adhesivas y folios.
Consignas de partida: El grupo se divide en varios grupos.
Desarrollo: Cada componente se pega en la espalda su nombre y edad. Cada equipo debe descubrir y anotar el máximo de nombres y edades correctas, y tratar de que no descubran los nombres de las personas de su grupo... Si el grupo ya se conoce, se pueden poner el nombre de algún personaje famoso y una edad inventada.

RASGOS EN COMÚN

Definición: Consiste en sacar el mayor número de similitudes que hay entre cada pareja.
Objetivo: Aprender las características que tenemos en común con los demás.
Participantes: Más de 10
Edad: a partir de 7 años.
Consignas de partida: Se divide el grupo por parejas.
Desarrollo: Cada pareja debe sacar el mayor número de similitudes que hay entre ellos, como color de pelo, ropa, aficiones, familia, etc.. gana la pareja que mayor parecido tenga.

RECONOZCO A TU ANIMAL

Definición: Se trata de reconocer a una persona por el sonido que hace de un animal.
Objetivos: Cohesión de grupo, concentración auditiva, percepción de los otros/as por otro canal,
Participantes: Grupo, clase,....
Edad: a partir de 6 años.
Material: Una silla menos que participantes. Pañuelos o vendas para tapar los ojos.
Desarrollo: Todo el grupo sentado en círculo. Una persona se pasea por el centro con los ojos cerrados, sentándose sobre las rodillas de alguien del grupo. La persona sobre la que se ha sentado imita el sonido de un animal. Si la que está con los ojos cerrados la reconoce cambian de lugar. Si no continúa el paseo, sentándose sobre otra.
Notas: Puede hacerse al revés, todos con los ojos cerrados, menos la persona sin silla

RUEDA DE NOMBRES

Definición: Consiste en repetir los nombres de los demás.
Objetivos: Aprender los nombres.
Participantes: Más de 10,
Edad: a partir de 7 años.
Material: ---------
Consignas de partida: Se hace un círculo entre todos los participantes.

Descargado de Ágora Marianista
www.marianistas.org

Desarrollo: Comienza uno diciendo su nombre. El de su izquierda dice el nombre del anterior y el suyo, y así sucesivamente hasta el último, que deberá repetir todos los nombres.
Se pueden meter varias variantes, tales como decir tu nombre y el de una fruta que empiece por la misma letra, decir tu nombre y algo que te gusta o disgusta, etc..

RULETA DE PRESENTACION (¡PLASH!)

Definición: Una divertida forma de presentarse.
Objetivos: Aprender los nombres.
Participantes: Más de 12, a partir de 7 años.
Consignas de partida: Se hacen dos círculos de igual número de componentes.
Desarrollo: Las personas del círculo exterior miran hacia dentro, y las del interior hacia fuera, empiezan a girar los círculos en sentido contrario, y a una palmada del educador se paran los círculos, las personas de los distintos círculos que caigan juntas comenzarán a hablarse presentándose y contándose cosas de ellos, el educador marcará el tiempo, y a otra palmada comenzarán los círculos a girar de nuevo, así hasta estar todos presentados.

SHERLOCK HOLMES

Definición: Se trata de intentar detectar personas que cumplan una característica, a través de algunas preguntas.
Objetivos: Desarrollar la capacidad de observación de las personas. Conocer a las/os demás del grupo.
Participantes: Grupo, clase,....
Edad: a partir de 11 - 12 años.
Material: ----------
Consignas de partida: ----------
Desarrollo: Todos/as de pie. Cada uno se convierte en detective tras la pista de algo (p.ej. voy tras la pista de buenos/as dibujantes, buenas/os cantantes, ...). Se acerca a alguien y puede hacerle 4 preguntas indirectas. Nunca se puede preguntar directamente sobre la pista tras la que se va. Si tras la respuesta se cree que se está en lo cierto, se dice: "eres un/a buen/a dibujante" o "mal/a dibujante", según se crea. El otro/a afirma o niega la expresión, tras lo que el detective deberá explicar cómo ha llegado a esa conclusión. Se puede continuar tras otras pistas.
Evaluación: ¿Cómo nos hemos sentido?
Notas: ----------

SI FUERA...

Definición: Juego de preguntas.
Objetivos: Aprender los nombres.
Participantes: Más de 5
Edad: a partir de 7 años.
Material: ---------
Consignas de partida: ---------

Descargado de Ágora Marianista
www.marianistas.org

Desarrollo: Se pide a un participante que piense en una persona del grupo, los demás deben adivinar quién es haciéndole preguntas del tipo: Si fuera... ¿Qué sería?, éste debe responder lo que más identifica con la persona que ha pensado. El que acierta la persona que es piensa a otro del grupo.

¿ TE GUSTAN TUS VECINOS?

Definición: Cada uno ha de responder si le gustan sus vecinos/as y en caso negativo llamar a quien le gustaría tener.
Objetivos: Aprender los nombres y pasar un rato divertido.
Participantes: Grupo, clase, ...
Edad: a partir de 5 años.
Material: Una silla menos que participantes.
Consignas de partida: El juego tiene que desarrollarse con rapidez.
Desarrollo: Todos/as sentados /as en círculo. El animador/a sin (silla) dará comienzo al juego. Acercándose a alguien le preguntará: "¿te gustan tus vecinos?."
Si la repuesta es NO, habrá de decir los nombres de las personas que le gustaría que vivieran a ocupar los lugares de sus actuales vecinos de derecha e izquierda, mientras que éstos tendrán que abandonar su lugar, que intentará ser ocupado por los vecinos escogidos. Durante el cambio de sitios, la personas del centro intentará ocupar una silla.
Si la repuesta es SI, todo el grupo girará un puesto a la derecha. Cuando se oiga el tercer SI (no importa que sean dichos por diferentes personas) se girarán dos puestos a la derecha. Al cuarto, dos a la izquierda, y así sucesivamente. después de cada pregunta, la personas que queden sin silla continúa el juego.

Descargado de Ágora Marianista
www.marianistas.org